

Perancangan Interior Pusat Kegiatan Kreatif dan Hiburan Keluarga di Surabaya

Natasha F Gunawan

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: sha2.fortuna@gmail

Abstrak - Masyarakat yang tinggal di kota besar memiliki kecenderungan untuk memiliki tuntutan hidup yang lebih tinggi dan kompleks dibandingkan mereka yang hidup di kota kecil. Kondisi seperti itulah yang menyebabkan mereka mudah sekali terpapar oleh banyak tekanan. Tingginya tingkat pendidikan dan gaya hidup tersebut menyebabkan masyarakat mudah merasa bosan dan selalu menantikan sesuatu yang baru hadir di kota mereka. Perancangan interior Pusat Kegiatan Kreatif dan Hiburan Keluarga ini menyadari potensinya sebagai alternatif kegiatan rekreatif yang sangat dibutuhkan oleh mayoritas masyarakat kota besar yang sudah mulai jenuh dengan kegiatan rekreatif yang telah lama ada dan menjamur. Fasilitas yang tersedia di dalam perancangan ini adalah berbagai macam kegiatan kreatif, ruangan privat untuk mengadakan berbagai acara dan aktivitas spesial, *café*, *snack corner*, *retail*, area tunggu dan baca beserta *lobby* dan beberapa kelas *art & craft* populer yang telah terlebih dahulu dikenal masyarakat Surabaya seperti *scrapbook*, *paper quilling*, *clay*, merajut dan merenda.

Kata Kunci: interior, pusat kegiatan kreatif, hiburan keluarga, Surabaya.

Abstract - People who live in big cities tend to have more complex and higher demand of life than those who live in a small town. Condition that causes them easily once exposed to a lot of pressure. High level of education and lifestyle that causes people to feel tired easily and always look forward to something new and present in their city. This interior design of creative activities center and family entertainment is realizing it's potential as an alternative recreational activity that is needed by the majority of the big cities which already saturated with recreational activities that have long existed and flourished. There are facilities on offer such as wide variety of creative activities, private room to hold a variety of special events and activities, cafe, snack corner, retail, waiting and reading area along with the lobby and popular art & craft classes which have previously known by the people of Surabaya such as scrapbooking, paper quilling, knitting and crocheting.

Keyword: interior, creative activities, family entertainment, Surabaya.

I. PENDAHULUAN

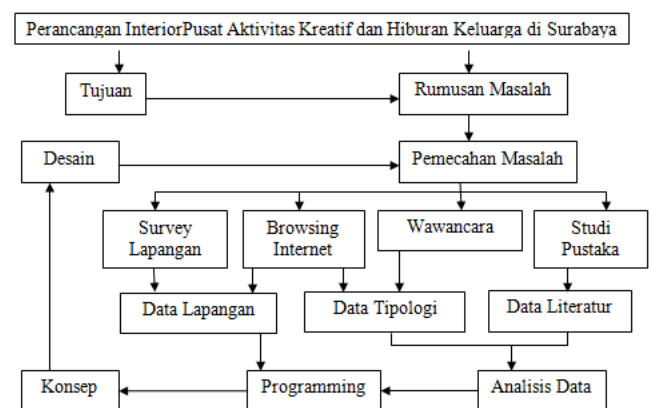
KEGIATAN kreatif dapat bermanfaat lebih luas daripada sekedar menjadi hobi yang dilakukan pada waktu luang. Kegiatan kreatif juga menyadari potensinya sebagai alternatif kegiatan rekreatif yang sangat dibutuhkan oleh mayoritas masyarakat kota besar yang sudah mulai jenuh dengan kegiatan rekreatif yang telah lama ada dan menjamur. Hal inilah yang menyebabkan mulai bermuncunya tempat-

tempat kursus kegiatan kreatif di kota-kota besar seperti di Surabaya.

Kebutuhan manusia untuk mencari komunitas dengan ketertarikan yang sejenis dan menjaga kualitas hubungan antar keluarga dan kerabat menjadi dasar dari konsep perancangan interior ini. Konsep baru dan unik pun ditawarkan melalui perancangan interior pusat kegiatan kreatif dan hiburan keluarga di Surabaya ini. Perancangan ini diadakan agar dapat menjadi alternatif tujuan masyarakat dan para pecinta kegiatan kreatif untuk menghabiskan waktu berkualitas dengan melakukan kegiatan yang variatif, menyenangkan dan mendidik dalam bidang kesenian yang dibuat dengan tangan (*art & craft*). Obyek perancangan berupa interior ruang komersial yaitu *lobby*, *waiting area*, *creative activity area*, *cafe*, *snack corner*, *gift shop*, *kelas dan retail material untuk scrapbooking*, *paperquilling*, *crochet*, *knitting*, *patchworking* (flanel, kain perca) serta *clay*.

II. METODE PERANCANGAN

Perancangan Interior Pusat Aktivitas Kreatif dan Hiburan Keluarga di Surabaya ini menggunakan metode analitis (*analytical method*), karena kebutuhan ruang yang dirasa cukup kompleks. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah menentukan permasalahan. Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data lapangan yang diperlukan, mencari literatur yang berhubungan dengan perancangan, serta mencari data tipologi. Setelah mendapat semua data yang diperlukan kemudian semua data tersebut dianalisis



Gambar 1. Skema Metode Perancangan

serta menentukan kebutuhan ruang dan pengguna. Dalam perancangan ini akan menggunakan metode analitis dengan beberapa tahapan. Melalui metode ini, hasil rancangan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literatur, tipologi, analisis pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep dan perwujudan desain [1]

Setelah mendapat kesimpulan, konsep diambil dan mulai membuat serta mengembangkan skematik desain dengan konsep tersebut hingga mencapai desain akhir. Proses desain:

- a. Data fisik bangunan diperoleh dengan cara *survey* langsung ke lapangan.
- b. Data lapangan (*site plan*, *layout*, dan tampak-potongan).
- c. Data pengguna (aktivitas, usia, dan profesi pengguna) diperoleh dengan cara observasi dan *survey*.
- d. Data literatur (antropometri, literatur tentang ruang makan, kelas, *retail*, dan *lain-lainnya*) diperoleh dengan cara studi literatur.
- e. Data tipologi (pembanding) diperoleh melalui *survey* ke tempat yang berhubungan dengan pusat kegiatan kerajinan tangan (*art & craft*)

III. ANALISA PERANCANGAN

A. Lingkup Perancangan

Pusat kegiatan kreatif dan hiburan keluarga ini memiliki target utama pengunjung remaja hingga dewasa muda yang menggemari kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas. Fasilitas ini juga bias dikunjungi bersama keluarga maupun kerabat sebagai alternatif tujuan hiburan yang menghibur serta mendidik juga cocok sebagai tempat untuk mendapatkan serta berbagi ilmu dengan penggemar kegiatan kreatif lainnya. Aktivitas yang dapat dilakukan pengunjung, antara lain mendaftarkan diri / grup untuk mengikuti berbagai kelas kursus, mengikuti berbagai pilihan kegiatan kreatif yang tersedia dengan mendaftarkan diri dan membayar biaya di area *lobby*, menikmati makanan dan minuman yang ada di *cafe* atau *snack corner*, berkreasi di dalam ruangan kelas dengan guru yang telah berpengalaman di bidangnya, melihat dan berbelanja berbagai kebutuhan material kreatif di *retail* yang tersedia.

B. Analisis Lokasi Perancangan

Denah nyata diambil dari *Spazio Office Tower* yang berlokasi di Jl. Lingkar Dalam Barat no. 33, Surabaya, Jawa Timur. *Spazio* merupakan proyek multifungsi yang terdiri dari area perkantoran, apartemen, area komersial serta hotel. Luas bangunan yang digunakan untuk perancangan ini sebesar 1.125 m² dari luas pengembangan area seluas 14.500 meter persegi. Proyek ini didukung dengan fungsi *retail* dan *lifestyle area* yang menempati lantai dasar dan lantai 1. Berikut analisis yang didapatkan :

- Analisis lokasi *site plan*:

Keuntungan *site plan* adalah:

- Area ritel *Spazio* menjanjikan potensi bisnis yang besar berkat letaknya yang tampak dari jalan dengan *traffic* yang ramai.

- Tapak terletak di Surabaya barat yang cukup diminati masyarakat untuk melepas stress.
- Terletak dekat dengan perumahan elit.
- Tapak berlokasi di daerah penduduk yang padat aktivitasnya.

Sedangkan kekurangan dari *site plan* ini adalah:

- Sering terjadi kepadatan lalu lintas pada jam tertentu.
- Tingkat kebisingan yang cukup tinggi.
- Analisis Gaya Bangunan:
 - Bentuk bangunan termasuk organis.
 - Bentuk bangunan asimetri.
 - Atap datar dan melengkung.
 - Penggunaan galvalum dan kaca temper.
- Analisis Orientasi matahari:
 - Bangunan menghadap ke Timur dan mendapat paparan langsung sinar matahari pada pagi hari. area pejalan kaki yang memiliki lebar kurang lebih hampir dua puluh meter dan memiliki sosoran atap yang juga berfungsi untuk mengurangi sinar matahari sore yang cukup panas.
- Analisis kebisingan:
 - Kebisingan lalu lintas yang berada di sekitar tapak cukup tinggi karena letak bangunan di sisi jalan utama.

C. Analisis Tapak Dalam

- Lantai dasar bagian tengah merupakan area yang strategis paling dapat diakses dengan mudah dari parkir *basement*, dekat dengan *lift* dan titik *drop-off* pengunjung.
- Letaknya diapit oleh *lift* dan juga toilet sehingga memberikan keuntungan dan kemudahan.
- Area ini juga diapit oleh dua buah *escalator* sehingga pengunjung yang naik maupun turun dapat melihat keberadaan perancangan ini dengan sangat mudah dan jelas.

IV. KONSEP PERANCANGAN

Berangkat dari kondisi tapak yang banyak mengekspos struktur bangunan itu sendiri yang berupa galvalum dan kaca temper, mayoritas pengunjung *Spazio* yang merupakan usia dewasa muda (17–35 tahun) serta target dari perancangan ini sendiri yang merupakan peminat seni dan kreativitas segala umur (mayoritas kaum hawa usia remaja hingga dewasa). Perancang ingin memanfaatkan elemen struktur yang terekspos sebagai pengaruh gaya desain interiornya dan desain yang *universal* dikarenakan target perancangan yang cukup luas. Selain itu perancang juga mengamati akan kebutuhan manusia untuk berinteraksi dengan alam sekitarnya yang seiring dengan bertambahnya kesibukan, manusia sering melupakan dan kurang menghargai apa yang telah alam ini berikan pada kehidupan manusia sehari-harinya.

Suasana, Karakter dan Gaya Desain, “*Natural Palette*” yang berarti palet alam sesuai dengan pengertiannya yaitu lingkunga kehidupan [2] adalah konsep yang diharapkan dapat menginspirasi pengunjung untuk berkarya dengan suasana hati

dan pikiran yang lebih baik dengan menghadirkan nuansa alam luar ke dalam perancangan interiornya. Suasana yang ingin dihadirkan perancang adalah suasana interior yang informal cenderung santai, tenang dan membuat daya cipta (kreativitas) pengunjung di dalamnya dapat tertuang dengan bebas dengan menerapkan unsur bentuk, material, warna yang terinspirasi dari alam.

Gaya interior yang akan diterapkan adalah modern kontemporer dengan sedikit sentuhan industrial. Gaya ini berusaha untuk memanfaatkan material struktur bangunan yang terekspos yang mencirikan gaya desain *urban industrial* dengan dominasi gaya interior modern kontemporer (masa kini). Gaya modern kontemporer diterapkan agar dapat menciptakan suasana yang nyaman, terbuka, sederhana, santai namun juga elegan.

Bentuk yang akan diambil merupakan bentuk geometris dengan garis desain yang bersih, tegas dan halus. Warna yang akan digunakan adalah dominasi palet warna alam yang netral seperti gradasi warna putih ke hitam dan gradasi warna hijau, kuning *mustard*, merah *teracota* sebagai aksesoris pemanis warna ruangan.

Material yang akan dimanfaatkan adalah perpaduan material alami dan material moderen. Material alami yang akan digunakan antara lain batu-batuan seperti granit/marmer, jati, rangka *stainless*, kain bermotif untuk *upholstery*.

Aplikasi desain pada elemen interiornya, material lantai yang digunakan merupakan material batu-batuan yang diekspos pada area *outdoor* dan perpaduan antara material keramik motif kayu dan keramik tanah liat bermotif khusus. Dinding memanfaatkan sistem dinding partisi dan kaca transparan sehingga dapat memasukkan cukup banyak cahaya dari luar dan sekitarnya. Plafon didesain sederhana dengan gypsum yang *difinishing* dengan cat warna krem muda. Perabot banyak menggunakan perpaduan material seperti kulit dengan kain untuk *upholstery* dan kayu dan *stainless* untuk rangkanya. Banyak menggunakan bentuk geometris dengan garis yang halus dan tegas agar mencirikan *furniture* bergaya modern kontemporer. Sistem interiornya terbagi dalam beberapa bagian. Sistem pencahayaannya memanfaatkan struktur dinding fasad dengan dominasi kaca temper transparan untuk memasukkan sebanyak mungkin sumber cahaya alami ke dalam ruangan. Cara ini merupakan ciri khas bangunan dengan interior kontemporer. Sistem penghawaan menggunakan perpaduan antara ac sentral dan penghawaan alami pada area *outdoor*. Proteksi kebakaran menggunakan APAR dan *smoke detector*. *Smoke detector* diletakkan hampir di seluruh ruangan, sedangkan APAR diletakkan di setiap bagian ruangan. Sistem Keamanan gedung dibagi dua jenis yaitu pasif dan aktif. Keamanan pasif berupa CCTV yang dipasang setiap ruang dan dikontrol di satu ruangan. Sedangkan keamanan aktif berupa penjagaan oleh satpam dan karyawan.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Layout



Gambar 2 . Layout

Untuk menuju lokasi perancangan terdapat satu akses pintu utama yang berada pada sisi kanan tapak dalam karena dekat dengan titik *drop-off* pengunjung, dan tangga naik dari parkir *basement*. Sedangkan pintu keluar terletak di sisi kiri dari tapak dalam agar tidak mengganggu sirkulasi pengunjung yang masuk dan keluar serta memudahkan sistem pengontrolan di dalamnya.

Denah perancangan ini berbentuk memanjang dan memiliki sudut pada tengahnya membuat perancang harus memikirkan sistem organisasi ruang dan jalur sirkulasi yang tepat. Pola penataan ruang yang digunakan adalah linier dengan alur sirkulasi linier bercabang yang sesuai dengan penataan kelas dan retail yang berbeda jenisnya, tetapi para pengunjung tetap diberi kebebasan untuk memilih.

Pola lantai dari pintu masuk utama membentuk jalur berwarna hijau berfungsi untuk mengarahkan pengunjung menuju area yang mereka tuju dengan lebih mudah dan jelas.

B. Lobby & Waiting Area



Gambar 3. Lobby and Waiting Area

Area *lobby* didominasi warna netral pada elemen interiornya. Lantai menggunakan parket bambu yang ramah lingkungan dengan warna dan corak alaminya, dinding

menggunakan parket kayu berwarna *broken white* dipasang dengan pola *chevron* agar menimbulkan suasana yang lebih *hip* untuk menarik perhatian pengunjung muda. Plafond *difinishing* menggunakan bahan gypsum untuk menutupi sistem AC sentral yang digunakan. Perabot yang digunakan berwarna hijau, kuning dan coklat agar berhubungan dengan konsepnya.

C. Scrapbooking Class



Gambar 4. Kelas *scrapbooking*

Kelas *scrapbook* ini menggunakan material linoleum berwarna putih gading dan warna hijau apel untuk lantainya. Pada bagian dinding menggunakan warna krem tua dengan aksent wallpaper arga petheng pada tengah ruangan. Untuk plafon perancang membuat bingkai dari multipleks berwarna coklat tua yang berfungsi untuk menyatukan tata letak perabot yang ada di dalam ruangan. Gypsum *difinishing* cat berwarna krem muda sehingga tidak mengalihkan perhatian pengunjung pada langit-langit.

D. Crochet and Knitting Class



Gambar 5. Kelas merajut dan merenda

Kelas ini menggunakan warna cat dan jenis *wallpaper* yang berbeda agar tiap ruang kelas terlihat perbedaannya. Setiap ruang kelas memiliki perbedaan terutama dalam desain *furniture* untuk memajang dan menyimpan materialnya. Seperti pada kelas merajut dan merenda diberikan desain cabinet yang

berguna untuk menyimpan berbagai warna dan ukuran benang rajut dan beberapa rak untuk memajang buku dan majalah.

E. Paper Quilling Class



Gambar 6. Kelas *paper quilling*

Kelas *paper quilling* menggunakan lantai berbahan linoleum yang cocok digunakan pada area yang cukup tinggi tingkat aktivitasnya [3]. Untuk plafon dan dinding juga menggunakan warna yang netral untuk menonjolkan barang-barang yang dijual. Fungsi ruangan sebagai kelas dan retail digabungkan menjadi satu, hal ini berfungsi agar pengunjung tidak bingung dan kesulitan dalam mencari bahan-bahan yang mereka perlukan untuk berkreasi. Barang-barang yang berwarna-warni tersebut ditujukan agar dapat menarik perhatian pengunjung pada fungsi utama dari ruang itu sendiri yaitu sebagai retail dan kelas untuk kegiatan kreatif seni menggulung kertas.

F. Clay Class



Gambar 7. Kelas *clay*

Kelas ini cukup unik dibandingkan kelas-kelas yang lain karena kelas ini memiliki dua sisi dinding yang transparan. Dinding – dinding tersebut memang disengaja untuk dibuat transparan dikedua sisinya dan berfungsi untuk menarik perhatian orang-orang di luar ruangan tersebut akan kegiatan yang tengah berlangsung dan juga agar mereka dapat melihat

isi dari ruangan tersebut dari luar. Aksesoris wallpaper diaplikasikan hanya pada sisi dinding di belakang kasir bertujuan agar pengunjung dapat menemukannya dengan cepat dan memanjakan mata mereka ketika harus mengantri untuk menyelesaikan transaksi mereka.

G. Creative activities area



Gambar 8. Area kegiatan kreatif

Area kegiatan kreatif ini merupakan *space* yang paling spesial di antara ruangan lain di dalam perancangan ini. Aktivitas kreatif yang mudah dan menyenangkan untuk dilakukan pengunjung dari segala usia tanpa harus memiliki keterampilan maupun pengalaman khusus diwadahi secara menyeluruh pada area ini. Bagian dinding terdapat penyimpanan material yang dapat dipilih untuk berkreasi. Area ini merupakan pusat dari perancangan ini untuk menarik perhatian pengunjung yang berjalan di luar area perancangan ini. Terdapat partisi semu berbentuk menyerupai sangkar burung atau setengah cangkir agar ruangan ini tidak terasa terlalu padat dan dapat memiliki hubungan ke area yang lain. Terletak menghadap keluar area berfungsi agar dapat menunjukkan isi bagian perancangan ini dan aktivitas apa saja yang terjadi di dalamnya.

H. Cafe

I.



Gambar 9. Area *café*

Cafe berlokasi di bagian tengah area perancangan, setelah area berkegiatan berada agar pengunjung dapat puas berkeliling dan menjelajahi kelas demi kelas. Area *cafe* menggunakan lantai dengan warna gradasi dari abu-abu agar berbeda dari ruangan yang lain dan menggunakan keramik motif kancing untuk membingkai area bar. Selain itu meja bar memiliki unsur dekoratif berupa potongan kayu berbagai jenis yang menarik, namun masih menggunakan bahan dan warna yang berhubungan dengan konsep. Dalam perancangan interior, desain mebel juga harus dipikirkan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dimensi mebel dapat mempengaruhi pengunjung untuk berlama-lama duduk ataupun datang, makan lalu pergi. Ukuran kursi yang digunakan adalah 45x45 cm [4]

J. Gift Shop



Gambar 10. *Gift Shop*

Fungsi penting ruang niaga saat ini adalah untuk memamerkan dan menjual barang dagangan namun yang paling penting adalah hubungan antara pengunjung dan *display* barang dagangan serta antara pengunjung, *display*, dan personil penjualan [5].

Dominasi warna biru terlihat jelas pada *gift shop*, menggunakan motif kupu sebagai aksesoris pada dindingnya. Area ini berukuran cukup kecil, sehingga perancang juga harus berupaya agar ruangan ini dapat terlihat menarik. Cabinet yang digunakan untuk memajang barang dagangan dibuat simpel dan sederhana namun terlihat elegan jika dipadukan secara keseluruhan desainnya. Perabot yang diletakkan berwarna dominan coklat juga agar senada dengan konsep.

K. Private Party Room

Ruangan ini berada di dekat pintu keluar perancangan ini dikarenakan ruangan ini membutuhkan tingkat privasi dan harus diletakkan berjauhan dengan ruangan yang dipenuhi oleh kegiatan lain. Secara desain ruangan terkesan simpel dan sederhana. Menggunakan meja, kursi dan lemari penyimpanan standar untuk mengisi interiornya dikarenakan fungsi dari ruangan ini hanya untuk kegiatan yang tidak tetap. [6]

Gambar 11. *Private Party Room*

- [5]Panero, Julius & Martin Zelnik. (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- [6] Pamudji, Suptandar. (1999). *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan

I. KESIMPULAN

Perancangan interior pusat kegiatan kreatif dan hiburan keluarga di Surabaya ini dilatarbelakangi oleh tingkat kejenuhan masyarakat yang cukup tinggi akan kegiatan rekreatif yang monoton. Masyarakat kota besar seperti Surabaya cenderung menginginkan sesuatu yang baru dan unik dalam kurun waktu tertentu. Perancangan ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat akan tempat kursus dan menjadi destinasi hiburan baru untuk masyarakat Surabaya.

Konsep perancangan yang diterapkan pada desain interiornya adalah “Natural Palette”. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan suasana interior yang santai, tenang dan dapat membuat imajinasi pengunjung dapat tertuang dengan bebas ketika berkegiatan di dalamnya. Menggunakan material alami dan warna-warna alam yang netral berfungsi sebagai palet ruangan yang siap untuk diisi dengan berbagai warna-warni barang kreasi dan material yang disediakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ir. Hedy C. Indrani, M.T selaku dosen pembimbing yang berkenan untuk membimbing dan memberi banyak masukan dalam penulisan jurnal.

Akhir kata penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan jurnal ini dan mengharapkan saran dan petunjuk yang bersifat membangun. Penulis juga mohon maaf jika ada penulisan yang kurang berkenan kepada pembaca, atas perhatiannya penulis mengucapkan terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]A. Santosa (2005, Desember). Pendekatan Konseptual Dalam Proses Perancangan Interior. [Online]. 3(2). PP.6-7. Available: <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/int/article/view/16387/1639>
- [2] Depdiknas. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- [3]Godsey, Lisa. (2013). *Interior Design Materials and Spesification*. New York, USA: Fairchild Book.
- [4] Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.